...प्रयोग यूरेनियम को प्लूटोनियम में ... करने के लिए भी किया जाता है।

023

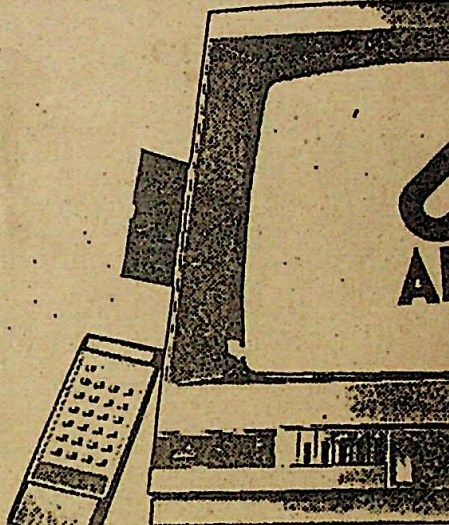
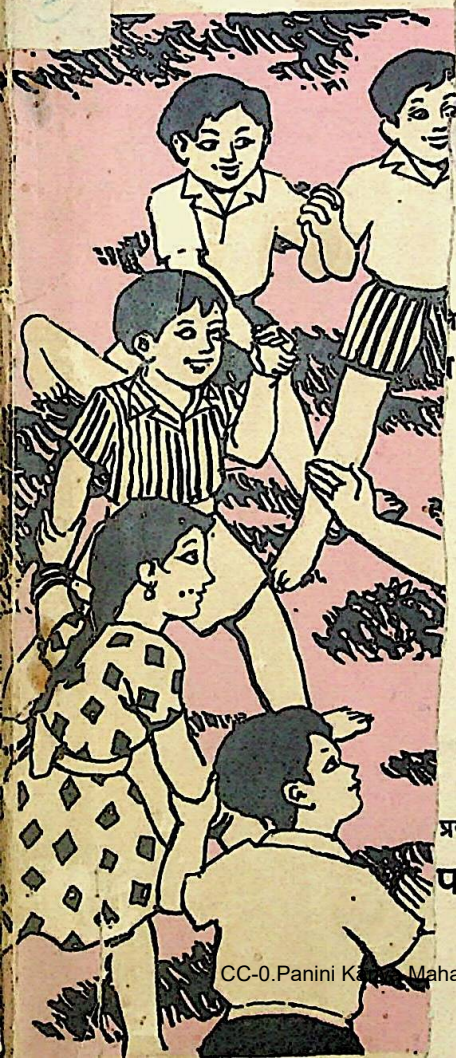
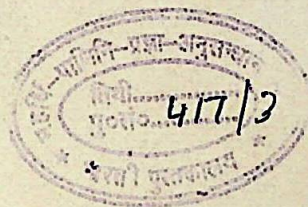
...को जलाकर मार डाला

बस्ती, २८ अप्रैल (वा.)। बस्ती से सात कि.मी. दूर थाना नगर के अन्तर्गत ग्राम खजुरिहा में ब्याही कमला देवी को दहेज के कारण जलाकर मार डालने की जानकारी मिली है। लड़की का पति, सास, ननद और ससुर फरार बताये जाते हैं।

कमला देवी के पिता राम निहाल मिश्र ने पुलिस अधीक्षक बस्ती को रिपोर्ट में कहा है कि उसकी लड़की की शादी खजुरिहा के प्रदीप मिश्र से की गयी थी। शादी के बाद से ही ससुर और पति दहेज के लिए निरन्तर धमकी दे रहे थे। उसने सारा सामान उनके मांग के अनुसार दिया परन्तु टी.वी. नहीं दे पाया। गत २४ अप्रैल की सुबह कमला देवी के ऊपर मिट्टी का तेल छिड़ककर उसके ससुराल वालों ने उसे ... दिया। उसे जिला चिकित्सालय में भर्ती ... गया जहां पर उसकी मृत्यु हो गयी।

...पुर पानी आयात ...गा

सिंगापुर, २८ अप्रैल (आई.पी.एस.)। सिंगापुर की सरकार देश में भयावह सूखे को देखते हुए और ताजा पानी आयात करने की कोशिश कर रही है। लोगों से कहा गया है कि वे बगीचों और तरणतालों में पानी डालना बंद कर दें।

मलेशिया से पानी की सप्लाई बढ़ाने के बारे में बातचीत कीमतों के मसले पर खटायी में पड़ गयी है। इसलिये देश के कई मंत्री पानी

आओ खेलें खेल

लेखक

कृष्ण विकल

प्रकाशक

सुबोध पब्लिकेशन्स

प्रकाशक :
सुबोध पब्लिकेशन्स
२/४२४० ए, अंसारी रोड,
नई दिल्ली-११०००२

संस्करण : अक्तूबर १६८१

मुद्रक :
अजय प्रिन्टर्स
नवीन शाहदरा,
दिल्ली-११००३२

कहाँ क्या

मिस्टर भेड़िया

कम से कम ५ खिलाड़ी
खेलने का समय : ५ मिनट

एक खिलाड़ी भेड़िया बनता है और शेष खिलाड़ी बकरियाँ। एक बकरी 'मैं-मैं' करके पूछती है—"भेड़िया भाई, क्या बजा है ?" भेड़िया उत्तर देता है—"एक बजा है", "दो बजे हैं", "छः बजे हैं" आदि। इस तरह बारी-बारी बकरियाँ भेड़िये से समय पूछती हैं और भेड़िया समय बताता है। किन्तु जब भेड़िया उत्तर देता है—"बारह बजे हैं" तो सभी बकरियाँ गोल रेखा की ओर

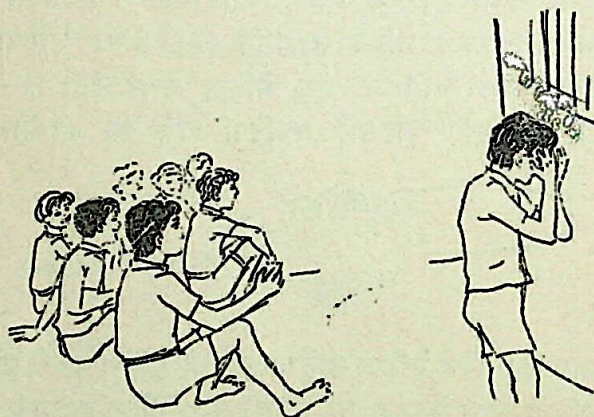
भागती हैं और भेड़िया उन्हें पकड़ता है। जिस बकरी को भेड़िया पकड़ लेता है, वह अगली बार भेड़िया बनता है।

इस तरह खेल दुबारा शुरू होता है।

इस खेल में गोल रेखा ३० फुट की दूरी पर खींचनी चाहिए।

कौन नहीं है

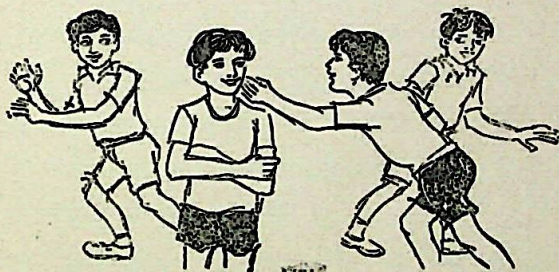
कम से कम ८ खिलाड़ी
खेलने का समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी दीवार की ओर मुँह करके अपनी हथेलियों से आँखें बन्द कर लेगा। शेष खिलाड़ियों में से एक कहीं छिप जाएगा। बाकी खिलाड़ी अपनी जगह बदलकर बैठ जाएँगे। फिर वह आँखें खोलकर देखेगा कि कौन-सा

खिलाड़ी नहीं है। इस बीच दीदी १ से १० तक गिनेगी। यदि इस बीच वह नाम बता देगा तो उसे टॉफ़ी मिलेगी। इस तरह बारी-बारी एक-एक खिलाड़ी आँखें बन्द करके उस बच्चे का नाम बताएगा, जो वहाँ नहीं है।

□

बिल्ली छिपना चाहती है

कम से कम ५ खिलाड़ी
खेलने का समय : १५ मिनट

चार खिलाड़ी चार कोनों पर खड़े कीजिए और पाँचवाँ खिलाड़ी बिल्ली बनेगा, जोकि उनके मध्य में खड़ा होगा। बिल्ली एक कोने के खिलाड़ी के पास जाएगी और छिपनें के लिए जगह माँगेगी। कोने पर खड़ा खिलाड़ी कहेगा—"बिल्ली मौसी, तुम्हारे लिए यहाँ जगह नहीं

है!" इसके पश्चात् बिल्ली दूसरे कोने की ओर जाएगी। इस बीच चारों खिलाड़ी अपनी-अपनी जगह बदलेंगे और बिल्ली भी झपटकर कोई-सा कोना संभालने की कोशिश करेगी। जो खिलाड़ी कोई-सा कोना न पा सकेगा, अब वह बिल्ली बनेगा।

यह खेल मैदान के अतिरिक्त, बाग में खेला जा सकता है। खिलाड़ियों के लिए कोनों की जगह पेड़ों को निर्धारित किया जा सकता है।

□

चिड़िया उड़ सकती है

कम से कम १० खिलाड़ी
खेलने का समय : १५ मिनट

सभी खिलाड़ी मुखिया के सामने मुँह करके एक लाइन में खड़े होंगे, किन्तु हरेक खिलाड़ी में परस्पर तीन फुट की दूरी रखिए ताकि वे अपने हाथों को अच्छी तरह घुमा सकें।

मुखिया कहेगा—"चिड़िया उड़ सकती है" और वह अपने बाजुओं को पंखों की तरह लहराएगा। यह सुनकर दूसरे खिलाड़ी भी उसकी नक़ल करेंगे अर्थात् वे भी अपने हाथों को पंखों की तरह लहराएँगे। मुखिया कह सकता है—"कौआ उड़ सकता है", "हवाई जहाज़ उड़ सकता है।" हर बार वह किसी उड़नेवाली चीज़ का नाम लेगा और बाजुओं को लहराएगा।

फिर अचानक मुखिया कहेगा—"घोड़ा उड़ सकता है", "हाथी उड़ सकता है" आदि। यह कहकर वह अपने बाजुओं को पक्षी के पंखों की तरह लहराएगा। इस पर जो खिलाड़ी अपने बाजुओं को पंखों की तरह लहराएँगे वे 'आउट' हो जाएँगे।

जब मुखिया किसी ऐसी चीज़ का नाम लेगा जो उड़ सकती हो तो खिलाड़ियों को अपना हाथ लहराना होगा।

किन्तु इस पर जो खिलाड़ी अपने हाथ नहीं लहराएँगे, वे भी 'आउट' हो जाएँगे।

जो ख़िलाड़ी 'आउट' होने से बच जाएगा, अगली बार वह मुखिया बनेगा।

□

उल्लू, सोये रहना

कम से कम १० खिलाड़ी

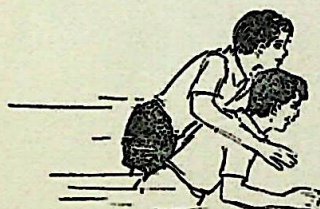
खेलने का समय : ५ मिनट

एक खिलाड़ी उल्लू बनेगा। वह पेड़ के पीछे छिपा रहेगा। बाकी खिलाड़ी बोलेंगे—

"तारों की छाँव में उल्लू, सोए रहना !

तारों की छाँव में प्यारे खोए रहना !"

यह सुनकर उल्लू ज़ोर से चिल्लाएगा—

"हू···ऽहू···ऽऽ हू···ऽऽऽ" और वह दूसरों को पकड़ने की चेष्टा करेगा।

खिलाड़ी गोल रेखा की ओर दौड़ेंगे। जिसको उल्लू पकड़ लेगा, वह खिलाड़ी दूसरी बार उल्लू बनेगा।

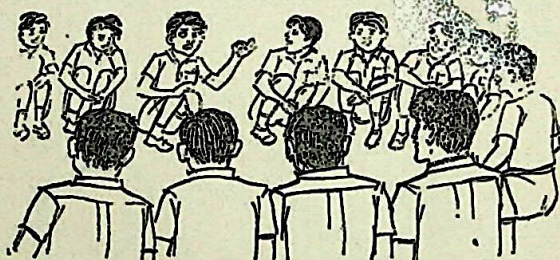
इस तरह खेल चलता रहेगा।

इस खेल में गोल रेखा प्रारम्भ-रेखा से ४० फुट की दूरी पर खींचनी चाहिए।

मैं क्या लाऊँ

कम से कम ८ खिलाड़ी

खेलने का समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी व्यापारी बनेगा। वह गोल घेरे के बीचों-बीच बैठेगा। बाकी खिलाड़ी गोल घेरा बनाकर बैठेंगे। व्यापारी एक लड़के की ओर इशारा करके पूछेगा—"मैं जा रहा हूँ कानपुर। वहाँ से क्या लाऊँ?" अब उस खिलाड़ी को ऐसी दो चीज़ों के नाम बताने हैं जिनका नाम 'क' से शुरू होता है। अब रेफ़री १ से १०

तक गिनेगा। यदि इस बीच वह दो चीजों के नाम न बता पाएगा तो वह घेरे के बीच में आ जाएगा और व्यापारी बनेगा। इस तरह खेल चलता रहेगा।

▭

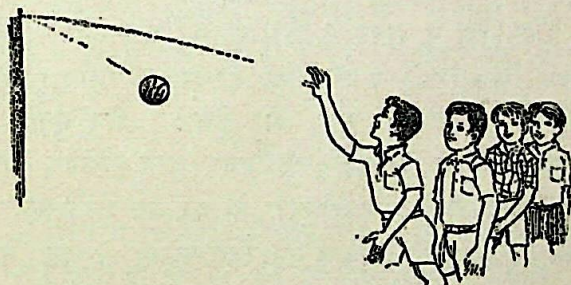
दूसरी बार व्यापारी किसी दूसरे शहर का नाम ले, ताकि हर बार नई चीज़ों के नाम आएँ।

□

गेंद लपकना

कम से कम ५ खिलाड़ी
समय : १५ मिनट

प्रत्येक खिलाड़ी को एक नम्बर दीजिए—एक, दो, तीन, चार आदि। एक खिलाड़ी मुखिया बनेगा। शेष खिलाड़ियों को एक पंक्ति में खड़ा कीजिए।

मुखिया दीवार की ओर गेंद फेंकेगा। साथ ही वह किसी खिलाड़ी का नम्बर पुकारेगा। जिसका नम्बर पुकारेगा उस खिलाड़ी को गेंद लपकना है। यदि वह गेंद

को सीधे लपक लेगा तो उसे दो अंक, यदि गेंद एक बार ज़मीन पर टप्पा खा जाय तो एक अंक, गेंद के दो बार टप्पा खा जाने पर उसे कोई अंक नहीं मिलेगा।

प्रत्येक खिलाड़ी को तीन-तीन अवसर मिलेंगे।

छू

खिलाड़ियों की संख्या का बंधन नहीं
प्रत्येक छू खेल का समय : १० मिनट

यह खेल बहुत मनोरंजक है। इसे कई तरह से खेला जा सकता है। इसे जितने खिलाड़ी चाहें, खेल सकते हैं। उनमें एक खिलाड़ी छूनेवाला बनेगा।

यदि इस खेल में बाउंड्री निर्धारित कर ली जाय तो खेल में अधिक मज़ा आएगा।

रीछ छू

इस खेल में छूनेवाले खिलाड़ी को रीछ कहेंगे। रीछ अन्य खिलाड़ियों से पाँच फुट की दूरी पर रहेगा। रेफ्री कहेगा—"सावधान—एक, दो, तीन!" तीन सुनते ही रीछ दूसरों को छुएगा। दूसरे जिधर चाहे भागेंगे। रीछ जिस खिलाड़ी के पास आएगा, वह झट बुत बन जाएगा। यदि वह खिलाड़ी बिल्कुल नहीं हिले-डुलेगा तो रीछ दूसरे खिलाड़ी की ओर लपकेगा।

रीछ के पास पहुँचने पर, जो खिलाड़ी बुत की तरह खड़ा नहीं होगा, अर्थात् हिले-डुलेगा, तो रीछ उसे छू लेगा और अगली बार वह रीछ बनेगा।

यह खेल बड़ा मज़ेदार है। बच्चों को बुत बनकर खड़ा होने में बड़ा मज़ा आएगा।

बन्दर छू

इसमें छूनेवाले खिलाड़ी को बन्दर कहेंगे। बन्दर अन्य खिलाड़ियों से पाँच फुट की दूरी पर रहेगा। बन्दर दूसरे खिलाड़ी के किसी अंग को छुएगा। जिस खिलाड़ी को छू लिया जाएगा, अगली बार वह बन्दर बनेगा। पर इस खेल की विशेषता यह है कि बन्दर खिलाड़ी के जिस अंग को छुएगा, अगली बार बन्दर बनते समय वह खिलाड़ी उस अंग को एक हाथ से पकड़े हुए दूसरों को छुएगा। उदाहरण के लिए, यदि उसे सिर से छुआ गया था तो वह अपना बायाँ हाथ अपने सिर पर रखेगा, और दाहिने हाथ से छुएगा। यदि गर्दन से छुआ गया था तो वह एक हाथ गर्दन पर रखेगा और दूसरे हाथ से छुएगा।

जब तक वह किसी दूसरे को छू नहीं लेता, वह उस अंग से अपना हाथ नहीं हटाएगा। इस तरह खेल चलता रहेगा।

शेर छू

छूनेवाले खिलाड़ी को शेर कहेंगे। वह केवल खड़े हुए खिलाड़ियों को छुएगा, बैठे हुए खिलाड़ियों को नहीं। शेर अन्य खिलाड़ियों से पाँच फुट की दूरी पर रहेगा। रेफ्री के "एक, दो, तीन" कहते ही वह छूने के लिए लपकेगा। दूसरे खिलाड़ी भागेंगे। शेर को पास आते देखकर जो खिलाड़ी बैठ जाएँगे, उन्हें शेर नहीं छुएगा। जो खिलाड़ी खड़े होंगे या पूरा नहीं बैठे होंगे, शेर उन्हीं को छूने का

यत्न करेगा। जिस खिलाड़ी को वह छू लेगा, अगली बार वह शेर बनेगा। इस तरह खेल चलता रहेगा।

बिल्लू छू

एक खिलाड़ी बिल्लू बनेगा। शेष खिलाड़ी चिड़ियाँ। बिल्लू चिड़ियों से पाँच फुट की दूरी पर रहेगा। रेफ्री के "एक, दो तीन" कहते ही बिल्लू चिड़ियों को पकड़ेगा। बिल्लू के पास आते ही चिड़ियाँ झट से गाएँगी—

"बिल्लू, बिल्लू ! भाग जा !
प्यारे, हमको नहीं सता !"

जो चिड़िया नहीं गाएगी, बिल्लू उसे पकड़ेगा। पकड़ी जाने पर चिड़िया अगली बार बिल्लू बनेगी। इस तरह खेल चलता रहेगा।

□

कौन गा रहा है

कम से कम ४ खिलाड़ी
समय : १५ मिनट
सामान : आँखों पर पट्टी
बाँधने के लिए एक कपड़ा

यह आवाज़ पहचानने का खेल है। यह उन खिलाड़ियों में खेलना चाहिये जो एक-दूसरे को जानते हों।

पहले यह खेल ५ या ६ खिलाड़ियों में खेलना चाहिये। जब खिलाड़ियों को एक-दूसरे की आवाज़ पहचानने का का अभ्यास हो जाय तो खिलाड़ियों की संख्या बढ़ाई जा सकती है।

एक खिलाड़ी की आँखों पर पट्टी बाँधिए। शेष खिलाड़ियों में से किसी एक को किसी गीत की पंक्ति गाने को कहिए। वह अपनी आवाज़ बदलकर गाएगा। जिस खिलाड़ी की आँख पर पट्टी बँधी है उसे गानेवाले खिलाड़ी का नाम बताना होगा। यदि वह नाम बताने में सफल हो जाएगा तो उसकी पट्टी खोल दी जाएगी और गानेवाले खिलाड़ी की आँखों पर बाँधी जाएगी। इस तरह खेल चलता रहेगा।

इस खेल में गीतों की ये पंक्तियाँ गाई जा सकती हैं :—

(१) सारे जहाँ से अच्छा हिन्दोस्तां हमारा।

(२) विजयी विश्व तिरंगा प्यारा,
झण्डा ऊँचा रहे हमारा।

(३) मैया मोरी, मैं नहीं माखन खायो।

(४) रघुपति राघव राजा राम।
पतित पावन सीता राम।

डायन तैर सकती है

कम से कम १५ खिलाड़ी

समय : पन्द्रह मिनट

सभी खिलाड़ी एक-दूसरे का हाथ पकड़कर घेरा बनाएँगे। एक खिलाड़ी डायन बनेगा। वह घेरे के बीच खड़ा होगा। घेरे में खड़े खिलाड़ी एक-दूसरे का हाथ थामे हुए अपनी बाईं ओर थोड़ा-थोड़ा घूमेंगे और गाएँगे—

"डायन तैर सकती है, पकड़ नहीं सकती !
डायन उड़ सकती है, धकड़ नहीं सकती !
डायन दौड़ती है—पकड़-धकड़ नहीं सकती।"

ज्यों ही खिलाड़ी यह गीत समाप्त करेंगे, वे अपने हाथों के बल झुक जाएँगे। उन्हें ऐसा जल्दी कर लेना चाहिए, क्योंकि जब वे गीत गा रहे होंगे, डायन उन्हें पकड़ सकती है। यदि किसी खिलाड़ी को वह डायन छू लेगी तो वह खिलाड़ी डायन बनेगा।

किन्तु यदि डायन किसी खिलाड़ी को नहीं पकड़ सकेगी तो वही डायन बनी रहेगी और इस तरह खेल चलता रहेगा।

यदि खिलाड़ी कम हों और घेरा छोटा हो तो गीत की एक या दो पंक्तियाँ बुलवानी चाहिएँ, ताकि पकड़नेवाले को इतना अधिक अवकाश न मिले, जिससे खेल का मज़ा कम हो जाय।

□

अंधा लेखक या अंधा चित्रकार

पाँच बच्चे

समय : १५ मिनट

सामान : कागज पेंसिल, नीचे गत्ता
आँखों पर पट्टी बाँधने के लिए कपड़ा

बारी-बारी हरेक खिलाड़ी की आँखों पर पट्टी बाँधिए और उसे लिखने के लिए शब्द दीजिए। जब वह शब्द लिखे तो दूसरे अलग बैठे रहें। फिर उसकी पट्टी खोल दीजिए। इस तरह दूसरे खिलाड़ियों से भी बारी-बारी वही शब्द लिखवाइये। फिर सब काग़जों को एकसाथ रखकर सब बच्चों का मत जानिये कि सबसे सुन्दर कौन-सा लेख है। जिसका लेख सबसे उत्तम होगा, वह विजयी माना जाएगा।

इसी खेल को एक और ढंग से भी खेला जाता है। एक खिलाड़ी की आँखों पर पट्टी बाँधते हैं और उसे चिड़िया, तोता, सेब, केला आदि किसी जीव-जन्तु या वस्तु का चित्र बनाने को कहते हैं। बारी-बारी सबसे वही चित्र बनवाया जाता है। बाद में सबके चित्र सामने रख-कर सबका मत लेते हैं। जिस चित्र को सबसे अधिक मत

मिलते हैं, वही विजयी माना जाता है। निर्णय करनेवाले व्यक्ति या रेफ़्री को चाहिए कि खिलाड़ी जब शब्द लिख लें या चित्र बना लें तो हरेक के काग़ज़ के पीछे खिलाड़ी का नाम लिख दे।

▭

पहुंचो और पहुंचाओ

कम से कम २५ खिलाड़ी

समय : २० मिनट

खिलाड़ियों को दो समान टीमों में बाँटिए। प्रारंभ-रेखा पर उन्हें एक के पीछे एक, दो पंक्तियों में खड़ा कीजिए। दोनों टीमों का मुँह गोल की ओर रहे।

पचास फुट की दूरी पर एक समाप्ति-रेखा खींचिए। समाप्ति-रेखा के पास दो गोल घेरे बनाइए। रेफ्री के "एक, दो, तीन" कहते ही दो टीमों के प्रथम खिलाड़ी दूसरे खिलाड़ी की कलाई पकड़ कर गोल की ओर भागेंगे। गोल पर एक नम्बर खिलाड़ी उधर बैठ जाएँगे और दो नम्बर खिलाड़ी फुर्ती से लौटकर तीसरे नम्बर खिलाड़ी को कलाई से पकड़ेंगे और गोल घेरे की ओर भागेंगे।

इसी प्रकार, तीसरे नंबर खिलाड़ी चौथे को, चौथे नंबर खिलाड़ी पाँचवें को, और पाँचवें नंबर खिलाड़ी छठे को पकड़कर गोल की ओर दौड़ लगाएँगे। यह खेल तब तक चलता रहेगा, जब तक किसी एक टीम के सभी खिलाड़ी गोल रेखा पर नहीं पहुँच जाएँगे। जिस टीम के सब खिलाड़ी गोल रेखा पर पहुँच जाएँगे वह विजयी होगी।

□

नकल उतारो

कम से कम १० खिलाड़ी

समय : २० मिनट

सभी खिलाड़ी एक गोल घेरे में बैठेंगे। एक खिलाड़ी अपना मुँह बनाकर, या अपने बालों में उँगलियाँ फेरकर या अपने बाजू को फड़काकर, या अपने कपड़ों को झटकाकर अपने दायें खिलाड़ी की ओर मुड़ेगा। इस तरह खेल शुरू होगा।

पहला खिलाड़ी दूसरे खिलाड़ी की ओर मुड़कर जो कुछ करेगा, दूसरा खिलाड़ी तीसरे की ओर मुड़कर ठीक वैसी ही क्रिया करेगा। इस तरह वह क्रिया पूरे घेरे का चक्कर काटेगी।

जो खिलाड़ी उस क्रिया में हँस पड़ेगा वह खेल से 'आउट' हो जाएगा।

अगली वार, उससे दूसरे खिलाड़ी से खेल प्रारम्भ होगा। वह अपनी इच्छानुसार किसी क्रिया का चुनाव कर सकता है।

यह मेरी नाक है

कम से कम ६ खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

सभी खिलाड़ी मुखिया की ओर मुँह करके एक पंक्ति में खड़े होंगे। मुखिया अपने शरीर के किसी अंग की ओर संकेत करेगा, किन्तु नाम किसी दूसरे अंग का लेगा। उदाहरण के रूप में, वह अपने पेट की ओर इशारा करेगा और कहेगा—"यह मेरी नाक है।" अब जिस खिलाड़ी से वह ऐसा कहेगा, उसे इसी कथन का उलटकर उत्तर देना है। शेष खिलाड़ी दस तक गिनना शुरू करेंगे। यदि वह खिलाड़ी दस तक की गिनती के समय उत्तर नहीं दे सकेगा तो 'आउट' हो जाएगा।

दूसरे खिलाड़ी को उत्तर इस प्रकार देना है वह कि अपनी नाक की ओर इशारा करेगा और कहेगा, "यह मेरा पेट है।" उत्तर सही नहीं देगा तो 'आउट' हो जाएगा।

किन्तु यदि वह ठीक तरह से उत्तर देगा तो मुखिया दूसरे खिलाड़ी की ओर जाएगा और अपने पैरों को छूकर कह सकता है—"ये मेरे हाथ हैं।" तव जिस खिलाड़ी की ओर संकेत किया गया है, उसे झट अपने हाथों की ओर संकेत करके कहना चाहिए—"ये मेरे पैर हैं।'

यह खेल जल्दी-जल्दी खेलना चाहिए, ताकि भूलने की गुंजाइश अधिक रहे और खेलने में आनन्द आए।

□

मेंढक दौड़

कम से कम ४ खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

पन्द्रह फुट की दूरी पर आठ फुट लम्बी दो समानान्तर रेखाएँ खींचिए। एक लाइन पर चार खिलाड़ियों को मेंढक-दौड़ के लिए ठीक स्थिति में खड़ा कीजिए। इस दौड़ में सभी खिलाड़ी हाथों से अपनी पिंडलियों को थामे रहें। अब खेल करानेवाली दीदी "एक ! दो ! तीन !" कहे ! उसके तीन कहते ही सभी खिलाड़ी दौड़ लगाएँ। किन्तु ध्यान रहे, पिंडलियों से उनके हाथ न हटें।

इस खेल में चार से अधिक खिलाड़ी भी खेल सकते हैं, किन्तु उसके लिए समानान्तर रेखाएँ अपनी जरूरत के अनुसार बढ़ा ली जाती हैं।

खेल को मनोरंजक बनाने के लिए पहले तीन विजेता खिलाड़ियों को प्रथम, द्वितीय, तृतीय घोषित किया जाता है।

□

पंख दौड़

कम से कम ४ खिलाड़ी

समय : १० मिनट

सामान : हर खिलाड़ी के लिए
१ पंख व १ काग़ज़ी प्लेट

'मेंढक दौड़' के अनुसार दो समानान्तर रेखाएँ खींचिए। हर खिलाड़ी को एक प्लेट और एक पंख दीजिए। सभी खिलाड़ी अपनी-अपनी प्लेट सिर पर रखकर उसपर

पंख रखें। अब वे दौड़ लगाकर सामनेवाली रेखा तक पहुँचें। ध्यान रहे कि प्लेट में रखा पंख नीचे नहीं गिरना चाहिए। यदि पंख उड़ जाय तो दौड़ने वाले को पंख फिर से प्लेट में रखना होगा और तब आगे बढ़ना होगा।

ध्यान रहे, प्लेट में पंख को बनाए रखने के लिए हाथों का प्रयोग करना मना है। जो खिलाड़ी अपनी प्लेट में पंख लेकर सबसे पहले सामनेवाली रेखा को पार करता है उसे विजयी समझा जाता है।

यह खेल उस समय खेलना चाहिए जब हवा न चल रही हो।

□

मुर्गी-मुर्गी, चूज़ा दे

कम से कम ८ खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी बिल्ली बनेगा और दूसरा खिलाड़ी मुर्गी। शेष खिलाड़ी चूज़े बनेंगे। मुर्गी पंक्ति में सबसे आगे रहेगी। चूज़े पंक्ति में मुर्गी के पीछे एक-दूसरे के कन्धों को थामकर खड़े होंगे।

अब बिल्ली सामने खड़ी होकर कहेगी—

"मुर्गी-मुर्गी, चूज़ा दे!

भूख लगी है, चूज़ा दे!"

और लाइन के सबसे अन्तिम चूज़े पर झपटेगी तथा मुर्गी बिल्ली से उस चूज़े को बचाएगी। ज्यों ही बिल्ली लाइन की दुम की ओर लपकना चाहेगी, मुर्गी अपने हाथों से उसे रोकने का यत्न करेगी। लाइन का अन्तिम चूज़ा दुम की तरह अपने-आपको बिल्ली के पीछे छिपाने की कोशिश करेगा, जिससे बिल्ली उसे छू न सके।

जब बिल्ली आखिरी चूज़े को छू लेगी, तो बिल्ली मुर्गी बनेगी और अन्तिम चूज़ा बिल्ली बनेगा। जो खिलाड़ी पहले बिल्ली बना था, वह अब पंक्ति में दूसरे नंबर पर आ जाएगा।

□

चोर पकड़ा गया

कम से कम १२ खिलाड़ी

समय : १ मिनट

सभी खिलाड़ी आपस में दो-दो हाथ की दूरी पर गोल घेरा बनाएँगे। एक खिलाड़ी घेरे के बीचों-बीच रहेगा। गेंद एक हाथ से दूसरे हाथ में, बाईं ओर को आगे बढ़ाया जाएगा। बीचवाला खिलाड़ी उस व्यक्ति को छुएगा जिसके हाथ में गेंद होगी। लेकिन खिलाड़ी बड़ी फुर्ती से गेंद को दूसरे खिलाड़ी के हाथ में दे देगा, और दूसरा तीसरे के हाथ में दे देगा, जिससे पकड़नेवाला खिलाड़ी गेंदवाले खिलाड़ी को छूने में सफल न हो सके।

जो खिलाड़ी गेंद के साथ पकड़ा जाएगा वह अगली बार छूने वाला बनेगा और पहले वाला खिलाड़ी घेरे के खिलाड़ियों में सम्मिलित होगा।

अधिक खिलाड़ी हों तो मज़ा आएगा।

□

बड़ा शिकारी

कम से कम ४ खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

बीस फुट की दूरी पर दो समानान्तर रेखाएँ खींचिए। समाप्ति-रेखा के पार चार गोल दायरे बनाइए।

एक खिलाड़ी बड़ा शिकारी बनेगा। वह दूसरों से कहेगा—"कौन-कौन शेर का शिकार करेगा?"

दूसरे खिलाड़ी—"हम ! हम शेर का शिकार करेंगे।"

बड़ा शिकारी—"आओ मेरे पीछे।"

यह सुनकर सभी खिलाड़ी उसके पीछे लाइन में लग जाएँगे। इस बीच बड़ा शिकारी कहेगा—"होशियार ! खबरदार ! शेर आता है ! !"

खिलाड़ी कहेंगे—"शेर बेशक आ जाय ! हम खड़े तैयार !"

शिकारी कहेगा—"भागो, दोस्त भागो ! ओहो आ गया शेर !"

यह सुनकर सब खिलाड़ी यह कहते हुए भागेंगे "डरो नहीं, भाई ! हम देंगे मुँह फेर।" और फिर वे अपनी-अपनी जगहों की ओर दौड़ेंगे।

जो खिलाड़ी सबसे पहले अपनी जगह पर पहुँचेगा, वही अगली बार बड़ा शिकारी बनेगा।

छाया छू

कम से कम १० खिलाड़ी
समय : १५ मिनट

यह खेल दिन में धूप के समय ही खेला जा सकता है। जब आप छाया-छू खेलें तो आपको किसी खिलाड़ी को छूना नहीं है, उसकी छाया को छूना है। आप किसी खिलाड़ी का पीछा करें और जब आप उसकी छाया को पाँव से छू लें तो आपको तुरन्त उसका नाम लेना होगा। नाम लेते ही वह खिलाड़ी वहीं रुक जाएगा। अब वह छूनेवाला खिलाड़ी बनेगा और खेल फिर से शुरू हो जाएगा।

इस खेल के लिए यदि आप बाउंड्री निर्धारित कर लेंगे, तो अधिक मज़ा आएगा।

□

बाघ से कौन डरा

कम से कम १० खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

तीस फुट की दूरी पर आमने-सामने दो गोल रेखाएँ खींचिए और ठीक मध्य में बाघ का घर बनाइए।

एक खिलाड़ी बाघ बनेगा। बाकी सब खिलाड़ी बच्चे बनेंगे। बच्चे गोल रेखा पर पंक्ति में खड़े हो जाएँगे। बाघ दो रेखाओं के ठीक मध्य में बच्चों की ओर मुँह करके खड़ा होगा।

बाघ कहेगा—"बाघ से कौन डरा ?"

सब बच्चे उत्तर देंगे—"कोई भी नहीं।"

यह कहते-कहते सभी बच्चे सामनेवाले गोल की तरफ भागेंगे।

बाघ जितने बच्चों को छू सकेगा, छुएगा। जो बच्चे पकड़े जाएँगे, वे बाघ बन जाएँगे और बाघ के घर में आ जाएँगे। अब शेष बच्चे दूसरी गोल रेखा पर बाघ की तरफ मुँह करके खड़े होंगे।

खेल फिर से शुरू होगा। किन्तु अब बाघ एक नहीं, अनेक हैं। जिन्हें पिछली बार बाघ ने छुआ था, अब वे भी बाघ हैं। अब सभी बाघ एक-साथ चिल्लाएँगे—"बाघ से कौन डरा ?"

बच्चे कहेंगे—"कोई भी नहीं।" यह कहकर बच्चे गोल लाइन की ओर भागेंगे और सभी बाघ उन्हें पकड़ेंगे।

यह खेल तब तक चलता रहेगा, जब तक सभी बच्चे बाघ नहीं बन जाते।

▭

यदि बच्चों की संख्या २५ हो जाय तो बाघ एक की जगह दो कर सकते हैं।

मैं बाजार जा रहा हूँ

कम से कम ६ खिलाड़ी
समय : २५ मिनट

सब खिलाड़ी एक पंक्ति में बैठ जाएँ। एक खिलाड़ी खड़ा होकर कहेगा—"मैं बाज़ार जा रहा हूँ। मैं अपने साथ साइकिल ले जा रहा हूँ।" वह यह कहकर बैठ जाएगा।

उसके बाद उससे अगला खिलाड़ी उठेगा। वह पहले खिलाड़ी का वाक्य हू-ब-हू दोहराएगा और साथ में एक चीज़ का नाम अपनी तरफ़ से बढ़ाकर कहेगा—"मैं बाज़ार जा रहा हूँ। मैं अपने साथ साइकिल और थैला ले जा रहा हूँ।" यह कहकर वह बैठ जाएगा।

फिर तीसरा खिलाड़ी उठेगा। वह दूसरे खिलाड़ी के वाक्य को हू-ब-हू दोहराएगा, पर साथ में दो चीज़ों के बाद तीसरी चीज़ का नाम अपनी तरफ से बढ़ाकर कहेगा—"मैं बाज़ार जा रहा हूँ। मैं अपने साथ साइकिल, थैला और पैसे ले जा रहा हूँ।" वह यह कहकर बैठ जाएगा।

इसके पश्चात् बारी-बारी चौथा, पाँचवाँ व छठा खिलाड़ी उठेंगे और अपने से पहले खिलाड़ी के वाक्य में एक चीज़ बढ़ाकर कहेंगे। जो खिलाड़ी अपने से पहले खिलाड़ी का कहा हुआ वाक्य ठीक से दोहराकर एक नई चीज़ का नाम नहीं बोल सकेगा, वह 'आउट' हो जाएगा।

दूसरी बार आखिरी खिलाड़ी से खेल फिर शुरू होगा। वह स्थान का नाम बदलकर कहेगा, "मैं विद्यालय जा रहा हूँ। मैं अपने साथ पुस्तकें ले जा रहा हूँ।"

अगले खिलाड़ी क्रमशः यही वाक्य दोहराकर कापी, दवात, स्लेट, तख्ती आदि एक-एक वस्तु का नाम बढ़ाएँगे। यह खेल तब तक चलता रहेगा जब तक दो खिलाड़ी नहीं रह जाते।

□

चूहा और बिल्ली

कम से कम १० खिलाड़ी

खेलने का समय : २० मिनट

खिलाड़ियों को एक गोल घेरे में खड़ा कीजिए। इसमें सभी खिलाड़ी अपने दायें-बायें के खिलाड़ियों के हाथ पकड़े रहें। सभी खिलाड़ी अपने हाथों को पूरी तरह फैलाएँ, जिससे घेरा चौड़ा बन सके। एक खिलाड़ी बिल्ली बनेगा और दूसरा खिलाड़ी चूहा। बिल्ली गोल घेरे के बाहर रहेगी, चूहा गोल घेरे के अन्दर।

अब बिल्ली चूहे को पकड़ेगी। पर चूहे को पकड़ना आसान नहीं है, क्योंकि वह जहाँ से चाहे घेरे से बाहर निकल सकता है, और फिर जहाँ से चाहे घेरे के अन्दर आ सकता है। पर बिल्ली जहाँ से चाहे वहाँ से अन्दर या बाहर नहीं आ सकती। चूहा जिस-जिस रास्ते से बाहर या अन्दर जाएगा, बिल्ली को भी उसी रास्ते चूहे को पकड़ना होगा।

घेरे में खड़े खिलाड़ी चूहे की मदद करेंगे। जब चूहा बाहर निकलना चाहेगा, तो वे अपने हाथ ऊपर उठा देंगे। जब बिल्ली उसी रास्ते गुज़रना चाहेगी तो खिलाड़ी अपने हाथ नीचे कर लेंगे। इससे बिल्ली को निकलने में थोड़ी कठिनाई होगी। जब तक बिल्ली उस रास्ते से निकलने का यत्न करेगी तब तक चूहा आगे निकल जाएगा।

जब बिल्ली चूहे को पकड़ लेगी तो दो खिलाड़ी गोल घेरे में चले जाएँगे और अगले दो खिलाड़ी चूहा-बिल्ली का खेल खेलेंगे।

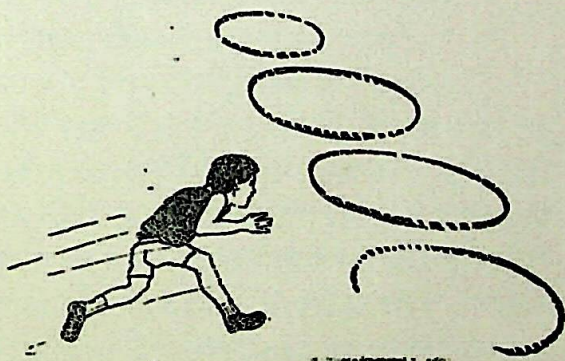
यदि बिल्ली पाँच मिनट तक चूहे को न पकड़ पाय तो उनका खेल रोककर उन्हें गोल घेरे में खड़ा कीजिए और घेरे में से दो नये खिलाड़ियों को लेकर चूहा-बिल्ली का खेल आरम्भ कीजिए। यदि हो सके तो चूहा और बिल्ली के कनटोप बनवाकर खिलाड़ियों को पहनाए जाएँ। इससे खेल में आनन्द बढ़ जाएगा।

□

बुत दौड़

खिलाड़ियों की संख्या का बंधन नहीं

समय : १० मिनट

रेखाएँ खींचिए। एक प्रारम्भ-रेखा और दूसरी समाप्ति-रेखा। दोनों रेखाओं का अन्तर ३०० फुट होना चाहिए। एक खिलाड़ी नेता बनेगा। वह आँखें बन्द करके १ से ८ तक गिनेगा। इसी बीच खिलाड़ी समाप्ति-रेखा या अपने-अपने गोल की ओर दौड़ लगाएँगे। जब नेता ८ कहेगा तो वह अपनी आँखें खोल देगा।

८ सुनते ही सब खिलाड़ियों को बुत की भाँति बिना हिलेडुले खड़ा रहना होगा। जो खिलाड़ी इस बीच हिलेगा, उसे फिर से प्रारम्भ-रेखा पर खड़ा होना पड़ेगा।

नेता फिर से आँखें बन्द करके १ से ८ तक गिनेगा। इस बीच खिलाड़ी जहाँ भी खड़े होंगे, वहीं से समाप्ति-रेखा, या गोल की ओर दौड़ लगाएँगे। ८ कहने पर फिर सभी बुत की तरह स्तब्ध खड़े हो जाएँगे।

यह खेल तब तक चलता रहेगा, जब तक कोई एक खिलाड़ी गोल तक पहुँचकर विजेता नहीं हो जाता।

जो खिलाड़ी विजेता रहेगा, वह अगली बार नेता बनेगा।

□

भाग-भाग लोमड़ी

कम से कम १० खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

सामान : कपड़े का बटा हुआ कोड़ा

सभी खिलाड़ी एक गोल घेरे में बैठेंगे। उनमें परस्पर दो हाथ की दूरी होगी। खिलाड़ी अपने हाथ पीछे किये रहेंगे। एक खिलाड़ी लोमड़ी बनेगा। लोमड़ी के हाथ में कपड़े का बटा हुआ एक कोड़ा होगा। लोमड़ी गोल घेरे के चारों ओर यह कहती हुई चक्कर लगाएगी—

"कोकला छिपाकी, किसके पास आएगी।

जो पीछे देखेगा उसकी शामत आएगी।"

और चुपके से किसी एक खिलाड़ी के पीछे कोड़ा रख देगी। फिर लोमड़ी घेरे का चक्कर काटेगी। जिस खिलाड़ी के पीछे कोड़ा रखा है, यदि उसे पता चल जाता है तो वह कोड़ा लेकर लोमड़ी का पीछा करेगा और लोमड़ी को पीटने की कोशिश करेगा। लोमड़ी दो चक्कर लगाकर उसके स्थान पर बैठ जायेगी। अब वह लोमड़ी बनेगा।

यदि लोमड़ी कोड़ा रखकर एक चक्कर लगा लेती है और उस खिलाड़ी को पता नहीं चलता कि उसके पीछे कोड़ा है, तो लोमड़ी उसके पीछे आकर कोड़े से मारती है। फिर वह उठकर भागता है और लोमड़ी उसका पीछा

करती हुई तब तक कोड़े से मारती रहती है जब तक वह चक्कर लगाकर अपनी जगह पर बैठ नहीं जाता।

इसके बाद लोमड़ी कोड़ा लेकर किसी और के पीछे रखेगी। इस तरह खेल चलता रहेगा।

विशेष—कोई भी खिलाड़ी किसी दूसरे खिलाड़ी को यह नहीं बताएगा कि उसके पीछे कोड़ा रखा है; न ही कोई खिलाड़ी अपने या किसी दूसरे के पीछे देखेगा।

□

झट-पट

कम से कम १५ खिलाड़ी

समय : १० मिनट

एक खिलाड़ी कैदी बनेगा। वह गोल दायरे के मध्य में बैठेगा। शेष खिलाड़ी गोल दायरे में रहेंगे। दायरे में खड़े खिलाड़ियों को क्रम से नम्बर दिये जाएँगे। इस खेल में प्रत्येक खिलाड़ी को अपने दायें-बायें के खिलाड़ियों के नाम मालूम होने चाहिएँ।

कैदी एक खिलाड़ी का नम्बर बोलकर कहेगा—"झट"!—और वह एक, दो, तीन, चार, पाँच तक गिनेगा। इस बीच उस नम्बर के खिलाड़ी को अपने बायें-वाले खिलाड़ी का नाम बताना है।

इसी प्रकार जब कैदी किसी खिलाड़ी का नम्बर बुलाकर कहेगा—"पट"—और साथ ही एक, दो, तीन, चार, पाँच तक गिनेगा—तो इसी बीच उस नम्बरवाले खिलाड़ी को अपने दायेंवाले खिलाड़ी का नाम बताना होगा।

यदि वह बताने में असमर्थ होगा, या ग़लती से दूसरी तरफ़ के खिलाड़ी का नाम बता जाएगा, तो वह कैदी बन जाएगा और वह अगली बार घेरे में होगा। इस तरह खेल चलता रहेगा।

यदि इस खेल में खिलाड़ी अधिक न होंगे तो आनन्द नहीं आएगा। इसके अतिरिक्त, ध्यान रखने की बात यह है कि इस खेल में घेरे में बैठे खिलाड़ियों को अपने दायें या बायें बैठे खिलाड़ियों की ओर मुड़कर बिल्कुल नहीं देखना चाहिए।

[:]

गली बनाओ, बाज़ार बनाओ

कम से कम ३० खिलाड़ी

समय : २० मिनट

एक खिलाड़ी चोर बनेगा, दूसरा सिपाही। शेष खिलाड़ियों को सात समान पंक्तियों में खड़ा कीजिए। सभी खिलाड़ी एक-दूसरे के हाथ थामे दो-दो हाथ की दूरी पर खड़े होंगे। अब खेल शुरू होगा।

चोर भागेगा। सिपाही पकड़ेगा। चोर और सिपाही को पाँच फुट की दूरी पर खड़ा किया जाएगा।

रेफ्री कहेगा—"सावधान ! एक, दो, तीन !"

तीन सुनते ही दोनों सरपट भागेंगे। चोर दो पंक्तियों के बीच बने बाज़ार में घुस जाएगा और सिपाही पीछा करेगा। इस तरह वह एक बाज़ार से दूसरे बाज़ार में क्रम से जाएगा।

इस बीच रेफ्री खेल को मनोरंजक बनाने के विचार से आदेश देगा—"गली बनाओ !"

पंक्ति में खड़े सभी बच्चे अपना हाथ छोड़कर दायीं ओर मुड़कर, दायें-बायें खिलाड़ियों का हाथ पकड़ लेंगे। अब चोर और सिपाही नई स्थिति में भागेंगे। किसी समय नया आदेश चोर के हक़ में जा सकता है, किसी समय सिपाही के हक़ में। ध्यान रहे, चोर और सिपाही आगे ही बढ़ सकते हैं, पीछे नहीं हट सकते।

इस खेल का मज़ा तब आएगा जब रेफ़्री 'गली बनाओ बाज़ार बनाओ' के आदेश जल्दी-जल्दी देगा।

इस खेल का अच्छा अभ्यास हो जाने पर, इसे और भी मनोरंजक बनाया जा सकता है। रेफ़्री को चाहिए कि जब चोर और सिपाही बहुत पास-पास आ जाएँ तो किसी समय वह यह आदेश दे—"बदल !"

'बदल' कहते ही चोर सिपाही बन जाता है, और सिपाही चोर, अर्थात् भागनेवाला खिलाड़ी अब पकड़ेगा और पकड़नेवाला भागेगा।

□

शब्दों की जंजीर

कम से कम ३० खिलाड़ी

समय : १० मिनट

बच्चों को एक गोल घेरे में बैठाइए। पहला खिलाड़ी किसी वस्तु का नाम बोलेगा। जैसे—गाजर।

दूसरा खिलाड़ी 'गाजर' के अन्तिम वर्ण से शुरू होने वाला कोई शब्द बोलेगा। जैसे—रमा।

तीसरा खिलाड़ी 'रमा' के अन्तिम वर्ण से आरंभ होने वाला कोई शब्द बोलेगा। जैसे—माता।

यह खेल उस खिलाड़ी पर समाप्त होगा जो अपने से पहले व्यक्ति के बोले हुए शब्द के अन्तिम वर्ण से अपने शब्द नहीं बना सकेगा।

ध्यान रहे, 'अचार' शब्द के बाद 'रमा' बन सकता है, 'रामा' नहीं। 'माता' शब्द के बाद 'ताला' बन सकता है, 'तमाशा' नहीं।

□

इसी खेल को दो टीमें बनाकर भी खेला जा सकता है। दोनों टीमों में छह-छह खिलाड़ी रहें तो अच्छा रहेगा। दोनों टीमों को तीन फुट की दूरी पर खींची हुई दो समानान्तर रेखाओं पर बैठाकर इस खेल को खेलाइए। बड़ा मज़ा आएगा।

□

उलट कीजिए

कम से कम १५ खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

खिलाड़ी एक पंक्ति में बैठेंगे और नेता पाँच फुट की दूरी पर खिलाड़ियों की ओर मुँह करके मध्य में बैठेगा। नेता जो भी आदेश देगा, खिलाड़ियों को उसका उलटा करना होगा।

नेता कहेगा—"हँसो।" इसपर जो हँसेगा वह 'आउट' हो जाएगा। जो रोएगा वह लाइन में बना रहेगा।

इसी तरह नेता कई तरह के आदेश दे सकता है—'चुप रहो', 'आकाश को देखो', 'हाथ नीचे करो', 'बायें देखो' आदि-आदि। इन आदेशों पर क्रम से बोलना, नीचे देखना, हाथ उठाना और दायें देखना—ये क्रियाएँ करनी हैं। जो ऐसा नहीं करेंगे वे आउट हो जायेंगे।

▭

इस खेल को स्वेच्छा से दो-तीन बार खेला जा सकता है। इसमें खिलाड़ियों को बड़ा मज़ा आएगा। इससे बुद्धि के प्रयोग का अच्छा अभ्यास होगा।

□

राम-सेना रावण-सेना

कम से कम १८ खिलाड़ी
समय : २० मिनट

खिलाड़ियों की दो सेनाएँ बनाएँ—राम-सेना, रावण-सेना। दोनों टीमें दो समानान्तर रेखाओं पर एक-दूसरे के सामने खड़ी होंगी। उनकी आपस की दूरी ३० फुट होगी। राम-सेना का एक खिलाड़ी रावण-सेना की ओर बढ़ेगा व रावण-सेना के खिलाड़ियों के हाथ को धीरे-धीरे छुएगा। जिस खिलाड़ी के हाथ पर वह ज़ोर से चपत लगाएगा, वह खिलाड़ी फुर्ती से उसका पीछा करेगा।

राम-सेना का खिलाड़ी चपत लगाते ही अपनी सेना की ओर भागेगा। यदि पीछा करनेवाला रावण-सेना का खिलाड़ी उसे छू लेगा तो रामसेना का वह खिलाड़ी रावण-सेना की ओर हो जाएगा। यदि रावण-सेना का खिलाड़ो उसे छू नहीं पाएगा तो रावण-सेना का खिलाड़ी राम-सेना का हो जाएगा।

अगली बार रावण-सेना का खिलाड़ी राम-सेना की ओर बढ़ेगा। जिस खिलाड़ी के हाथ पर वह चपत लगा-कर भागेगा, वह खिलाड़ी उसे छूने का प्रयास करेगा। इस तरह पहले की भाँति खेल चलता रहेगा।

दोनों में से जिस टीम में भी दो-तिहाई से अधिक

खिलाड़ी हो जाएँगे, अर्थात् १८ में से १३ खिलाड़ी हो जाएँगे वह टीम विजयी रहेगी।

यह खेल २४ खिलाड़ियों से भी खेला जा सकता है। तब किसी टीम की विजय के लिए १७ खिलाड़ी हो जाने चाहिएँ।

□

कौन जीता, कौन हारा

कम से कम १७ खिलाड़ी
समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी नेता बनेगा। शेष खिलाड़ी दो टीमों में बाँट दिए जाएंगे। दोनों टीमें ५० फुट की दूरी पर समानान्तर रेखाओं में खड़ी होंगी।

अब नेता दोनों टीमों के, लाइन में खड़े खिलाड़ियों को १ से ८ तक नम्बर देगा। फिर दोनों टीमों के ठीक सेंटर में गेंद रखा जाएगा।

अब नेता कहेगा—"पाँच नम्बर।" यह सुनते ही दोनों टीमों के पाँच नम्बर खिलाड़ी भागकर सेंटर में पड़े गेंद को हथियाने का यत्न करेंगे। जिस खिलाड़ी के हाथ में गेंद आ जायेगी, वह उसे लेकर फुर्ती से अपनी टीम की ओर आयेगा। इसपर दूसरी टीम का पाँच नम्बर खिलाड़ी पहली टीम के उसी नम्बर के खिलाड़ी को छूने का यत्न करेगा। यदि वह उस खिलाड़ी को छू नहीं पाएगा तो वह आउट हो जाएगा। इसके विपरीत, यदि वह पहली टीम के खिलाड़ी को छू लेगा तो गेंदवाले उस खिलाड़ी को 'आउट' कर दिया जाएगा।

इस तरह टीम के सभी खिलाड़ी खेलेंगे। जब सभी

खिलाड़ी खेल चुकेंगे तो जिस टीम के कम खिलाड़ी 'आउट' होंगे, वह विजयी होगी।

□

यदि दोनों टीमों के एक-समान संख्या में खिलाड़ी 'आउट' होंगे तो दोनों टीमें बराबर घोषित होंगी।

□

जंगली भैंसा

कम से कम १० खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी जंगली भैंसा बनेगा, शेष खिलाड़ी एक गोल घेरा बनाएँगे। भैंसा गोल घेरे के अन्दर रहेगा। भैंसा खिलाड़ियों के हाथों की ज़ंजीर तोड़कर निकलने का यत्न करेगा। इस तरह वह पूरे घेरे में घूमेगा। वह जहाँ देखेगा कि घेरा कमजोर है, अचानक झटके से कसी ज़ंजीर के नीचे या ऊपर से निकलने का यत्न करेगा। यदि आप घेरे में ज़ंजीर बने हुए हैं तो जंगली भैंसे पर नज़र रखे रहिए। हो सकता है, जहाँ आप खड़े हों, वहीं से भैंसा निकलने का यत्न करे।

जब जंगली भैंसा पास आए तो खिलाड़ी, जैसा आवश्यक हो, हाथ नीचे या ऊपर कर सकते हैं, ताकि भैंसा बाहर न निकल सके।

यदि भैंसा ज़ंजीर तोड़कर भागने में सफल हो जाता है, तो वह ५० फुट की दूरी पर बने हुए गोल की ओर भागेगा। यदि वह इस बीच छुआ नहीं जाएगा और गोल तक पहुँच जाएगा तो वह सुरक्षित माना जाएगा। तब वह अगली बार भी भैंसा बनेगा।

इसके विपरीत, यदि कोई उसे छू लेगा तो छूने वाला खिलाड़ी अगली बार भैंसा बनेगा, और पहले वाला भैंसा गोल घेरे में मिल जाएगा और ज़ंजीर बनेगा ।

□

चित्रकला की होड़

कम से कम ८ खिलाड़ी
समय : १५ मिनट
सामान : दो ड्राइंग कापियाँ व दो पेंसिलें

खिलाड़ियों को दो टीमों में बाँटिए। प्रत्येक टीम में बराबर-बरावर खिलाड़ी होने चाहिएँ। दोनों टीमों के खिलाड़ियों को दो पृथक् लाइनों में बैठाइए। दीवार के सहारे, दस फुट की दूरी पर दो ड्राइंग-कापियाँ व दो पेंसिलें रखिए।

अब दोनों टीमों के नम्बर एक खिलाड़ियों को भेजिए और दोनों खिलाड़ियों को कोई एक चित्र बनाने को कहिए। ठीक तीन मिनट बाद 'नम्बर दो' पुकारिए।

आवाज़ सुनते ही नम्बर एक खिलाड़ी अधूरा चित्र छोड़कर वापस आ जाएँगे और उनके वापस पहुँचते ही नम्वर दो खिलाड़ी कापियों की ओर बढ़ेंगे।

इस तरह तीन मिनट बाद फिर कहिए—'नम्बर तीन।' इस पर नम्बर दो खिलाड़ी अपनी-अपनी जगह लौट आएँगे और नम्बर तीन कापियों की ओर बढ़ेंगे।

यह क्रम तब तक चलता रहेगा जब तक कि अंतिम खिलाड़ी अपना समय न लेगा।

अन्त में दोनों चित्र पास-पास सटाकर रखिए। जिस टीम का चित्र सुन्दर होगा उसे विजयी माना जाएगा।

आप चाहें तो कापियों की जगह स्लेटों का प्रयोग कर सकते हैं।

अच्छा हो, यदि आप सिर, धड़, बाज़ू, टाँगें, आँखें, नाक, मुँह आदि बनाने के लिए कहें। यदि खिलाड़ी चित्र बनाने में कुशल हों तो आप अपनी इच्छानुसार उन्हें बनाने के लिए, झोंपड़ी, महल, या कोई पशु आदि दे सकते हैं।

कौआ और कोयल

कम से कम २१ खिलाड़ी
खेलने का समय : २० मिनट

खिलाड़ियों की दो समान टीमें बनाइए। एक नेता चुनिए। एक टीम 'कोयल' होगी, दूसरी 'कौआ'। दोनों को ५ फुट के अन्तर पर समानान्तर आमने-सामने की ओर मुँह करके खड़ा कीजिए। दोनों टीमों के पीछे की ओर २५-२५ फुट की दूरी पर गोल लाइनें खींचिए।

जब नेता कहेगा—"कोयल भागे!" तब 'कोयल' टीम के खिलाड़ी एक-साथ पीछे मुड़कर अपनी गोल लाइन की ओर भागेंगे, और 'कौआ' टीम के खिलाड़ी उनका पीछा करते हुए उनको पकड़ने का यत्न करेंगे। जिस 'कोयल' को छू लिया वह 'कौआ' बन जायगी।

इसी बीच नेता कहेगा—"कौआ भागे।" सुनते ही सभी 'कौआ' टीम के खिलाड़ी पीछे घूमकर अपने गोल की ओर भागने लगेंगे और 'कोयल' टीम के खिलाड़ी उनको पकड़ने का यत्न करेंगे।

जो टीम दूसरी टीम के सभी खिलाड़ियों को पकड़ लेगी, वह विजयी होगी।

▭

यदि खेल समय पर ही समाप्त करना हो तो खेल का

समय पूरा हो जाने पर जिस टीम के अन्दर अधिक खिलाड़ी होंगे, उसे विजयी घोषित कर दिया जायगा।

खेल को मनोरंजक बनाने के लिए नेता 'को'—' बोलते-बोलते 'कौआ' या 'कोयल' कह सकता है। इससे दोनों टीमों में असमंजस की स्थिति बनी रहेगी और वे धोखा खा जायेंगी।

□

भूत की गुफा

कम-से-कम १० खिलाड़ी
समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी भूत बनेगा। वह अपने-आपको किसी पेड़ या झाड़ी के पीछे छिपा लेगा। जहाँ भूत छिपेगा, उस स्थान को 'भूत की गुफा' कहेंगे।

शेष खिलाड़ी बच्चे बनेंगे। हर बच्चे के लिए गोल दायरों में एक-एक घर बनाया जाएगा। बच्चे अपने-अपने घर में खड़े होंगे।

एक खिलाड़ी माँ बनेगा। माँ अपने बच्चों को भूत से सावधान करेगी।

बच्चे पुकारेंगे, "माँ, क्या हम खेलने जायें ?" माँ उत्तर देगी, "हाँ खेलने जाओ, पर भूत की ओर मत जाना!"

इस पर बच्चे अपना-अपना घर छोड़कर भाग जाएँगे। कुछ बच्चे अनजाने में भूत की गुफा के पास भी चले जाएँगे। माँ पुकारेगी—"बच्चो, जल्दी आओ, नहीं तो भूत तुम्हें पकड़ लेगा।"

ज्यों-ही माँ यह कहेगी, भूत झाड़ी या पेड़ के पीछे से निकलकर बच्चों पर झपटेगा और जितने बच्चों को छू सकेगा, छू देगा। भूत जिन-जिन बच्चों को छुएगा वे 'भूत की सेना' बन जायेंगे और अपनी मर्जी से इधर-उधर छिप जायेंगे।

अब खेल फिर से शुरू होगा। सभी बच्चे अपने घरों में खड़े होंगे। पर अब खेल पहले से ज्यादा कठिन होगा, क्योंकि अब भूत एक नहीं, अनेक हैं। वे सब, बच्चों की माँ के इतना कहते ही कि 'बच्चो जल्दी आ जाओ, नहीं तो भूत तुम्हें पकड़ लेगा' बच्चों पर पिल पड़ेंगे।

यह खेल तब तक चलता रहेगा, जब तक सभी बच्चे भूत नहीं बन जाते।

विशेष—(१) ध्यान रहे, भूत तब तक बच्चों पर नहीं झपट सकता, जब तक माँ बच्चों को आवाज़ नहीं लगाती।

(२) जब भूत या भूत की सेना झाड़ी या पेड़ या अन्य किसी वस्तु की आड़ में छिपेगी तो सभी खिलाड़ी अपनी आँखें बन्द कर लेंगे, ताकि किसी को यह पता न लगे कि भूत या भूत की सेना कहाँ छिपी है।

□

गेंद पहले किसकी पहुंची

कम-से-कम २० खिलाड़ी

समय : १५ मिनट

खिलाड़ियों को दो टीमों में बाँटिए। दोनों टीमें परस्पर चार फ़ुट की दूरी पर दो समानान्तर रेखाओं पर, आमने-सामने खड़ी रहें। पंक्ति में खड़े खिलाड़ियों में एक-एक हाथ का अन्तर रहे। दोनों टीमों के पहले खिलाड़ी के हाथ में एक-एक गेंद दीजिये। रेफ़्री के 'शुरू' कहने पर पहला खिलाड़ी झट से गेंद अपने दूसरे खिलाड़ी को देगा। दूसरा तीसरे को देगा, तीसरा चौथे को। इस तरह गेंदें पंक्तियों के अन्तिम खिलाड़ियों के पास पहुँचेंगी। जिस टीम के अन्तिम खिलाड़ी के पास गेंद पहले पहुँचेगी उसे एक अंक मिलेगा।

अगली बार टीम का पहला खिलाड़ी अन्त में जाएगा। तब दूसरे खिलाड़ी से खेल शुरू होगा। इस प्रकार जब टीमों के अन्तिम खिलाड़ी प्रथम स्थान पर आ जायेंगे तो खेल समाप्त होगा। अन्त में दोनों टीमों के अंक गिने जायेंगे। जिस टीम के अंक अधिक होंगे वह टीम विजयी होगी।

□

संयुक्त दौड़

कम-से-कम १० खिलाड़ी

समय : १० मिनट

खिलाड़ियों को दो टीमों में बाँटिये और दो पंक्तियों में दायें-बायें खड़ा कीजिए। सामने की दीवार, या पेड़ या अन्य कोई गोल निर्धारित कीजिए। पंक्तियों के पहले दो खिलाड़ियों के हाथ में एक-एक गेंद थमाइये।

रेफी स्वयं पंक्तियों के पास खड़ा होकर कहेगा—"सावधान! एक, दो, तीन!" 'तीन' कहने पर दोनों खिलाड़ी तीव्र गति से गोल की ओर दौड़ लगाएँगे। दोनों खिलाड़ियों का प्रयत्न यह रहेगा कि वे दूसरी पंक्ति के खिलाड़ी से आगे निकलकर अपनी गेंद अपनी टीम के अगले खिलाड़ी को थमा दें।

दोनों खिलाड़ी गोल को छूकर आएँगे और गेंद अपनी टीम के अगले खिलाड़ी को दे देंगे। गेंद मिलते ही अगले खिलाड़ी गोल की ओर भागेंगे।

इस संयुक्त दौड़ का निर्णय पंक्ति के अन्तिम खिलाड़ी की दौड़ के बाद होगा। जिस टीम का आखरी खिलाड़ी दौड़ पहले पूरी कर लेगा वह टीम विजयी होगी।

मैं कहता हूँ

कम-से-कम १५ खिलाड़ी
समय : १५ मिनट

एक खिलाड़ी नेता बनेगा। शेष खिलाड़ी तीन-चार समान पंक्तियों में खड़े होंगे। पंक्तियों की आपस की दूरी दो हाथ की होनी चाहिए। नेता किसी मेज़ या कुर्सी पर खड़ा होगा, ताकि वह सबको दिखाई देता रहे।

अब नेता कुछ आदेश देगा। खिलाड़ियों को नेता के शब्दों पर ध्यान देना है—

(१) नेता जिस आदेश से पूर्व, 'मैं कहता हूँ' कहेगा, खिलाड़ियों को उसीका पालन करना है।

(२) यदि नेता 'मैं कहता हूँ' के साथ दो आदेश देगा तो पहले आदेश का पालन करना है।

नेता कहता है—"मैं कहता हूँ, हाथ उठाओ।" पर कुछ खिलाड़ी हाथ उठाते हैं, कुछ नहीं। क्योंकि 'मैं कहता हूँ' कहने पर हाथ उठाना था, इसलिए जो हाथ नहीं उठाते वे आउट हो जायेंगे।

नेता फिर कहता है—"हाथ उठाओ।"

इस बार जो खिलाड़ी हाथ उठाएंगे वे आउट हो जायेंगे।

क्योंकि नेता ने आदेश से पहले 'मैं कहता हूँ' नहीं कहा।

नेता फिर कहता है—"मैं कहता हूँ पीछे मुड़ो और बैठ जाओ।" इसपर जो खिलाड़ी पीछे नहीं मुड़ते वे 'आउट' हो जायेंगे। जो पीछे मुड़कर बैठ जाते हैं वे भी आउट हो जाएँगे। केवल वही खिलाड़ी आउट नहीं होंगे जो पीछे मुड़कर खड़े हैं।

जब सभी खिलाड़ी आउट हो जाते हैं तो खेल समाप्त हो जाता है।

□□

कर्मचारियों को लि...

...गत मंगलवार को गिरफ्तार दो आर्मीनिया... लोगों की रिहाई की मांग को लेकर ... लगभग एक हजार लोग गणराज्य ... राजधानी स्तेपाकर्त में सैनिक मुख्यालय ... सामने इकट्ठे हो गये। उन लोगों ने जब सैनि... पर पथराव शुरू कर दिया तो उन्हो... गोलीबारी की।

तास का कहना है कि स्तेपाकर्त में स्थि... पूरी तरह से गृह मंत्रालय के सैनिकों ... नियंत्रण में है।

NTPC नेशनल थर्मल पावर कारपोरेशन लिमिटेड (भारत सरकार का उद्यम)

नेशनल थर्मल पावर कारपोरेशन

सिंगरौली सुपर थर्मल पावर स्टेशन
पोस्ट ऑफिस: शक्तिनगर जिला सोनभद्र (उ०प्र०)
निविदा सूचना संख्या: 933/डी.जी.एम. (सी.एण्ड एम.) दिनांक 20.12.8...

शुद्धिपत्र

क्रम संख्या	कार्य का नाम	अनुमानित लागत (लाख रुपयों में)	निविदा पत्रों का मूल्य (रुपयों में)	अग्रिम जमा राशि (रुपयों में)	निविदा खुलने की तिथि	कार्य पूर्ण करने की अवधि
6.	विद्युत विहार में गेस्ट हाउस की एनैपसी के निकट तथा विद्युत विहार स्टेडियम के निकट एक-एक...					